

KOSDAQ | 교육서비스

벡트 (457600)

전방위 디지털 사이니지 전문 기업

체크포인트

- 벡트는 교육공공기관을 주요 고객으로 하는 디지털 사이니지 전문 기업. 2024년 기준, 제품별 매출 비중은 전자칠판 42.3%, 프로젝터 34.9%, 전자교탁 8.5%, 기타 제품 14.2%로 구성
- 투자포인트는 1) AI 및 실감 콘텐츠 기반 신사업 확대, 2) 옥외광고를 자유표시구역 확대 수혜 기대
- 벡트의 주가는 2024년 12월 상장 이후, PBR band 1.8x ~ 3.7x, PSR band 0.4x ~ 1.0x 수준에서 형성. 2025년 추정 실적 기준, 현재 동사 주가의 밸류에이션 수준은 PBR 1.9x, PSR 0.5x로 과거 밸류에이션 Band 하단에 위치하고 있음

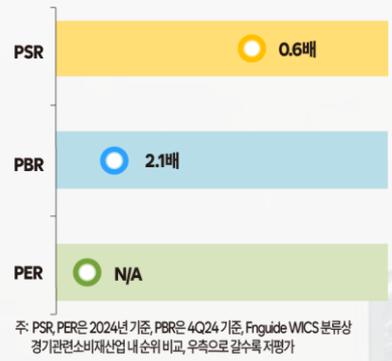
주가 및 주요이벤트



재무지표



밸류에이션 지표



Analyst **채운석** chaeyunseok@kirs.or.kr

RA **정수현** sh.jeong@kirs.or.kr

디지털 사이니지 전문 기업

벡트는 교육·공공기관을 주요 고객으로 하는 디지털 사이니지 전문 기업. 2024년 기준, 제품별 매출 비중은 전자칠판 42.3%, 프로젝터 34.9%, 전자교탁 8.5%, 기타 제품 14.2%로 구성. 동사는 인터랙티브 기반 실감 콘텐츠 및 미디어아트 콘텐츠 제작 역량을 확보하며 사업영역을 확대하고 있음. 대전 한빛탑 리뉴얼, 아산 생태곤충원 전시, 부경대 인터랙티브 조형물 구축 등 주요 프로젝트를 수행했으며, 미디어아트 콘텐츠 구독 플랫폼 론칭도 준비 중

옥외광고물 자유표시구역 확대 수혜 기대

옥외광고 시장의 성장에 따른 디지털 사이니지 기반 LED 전광판 사업의 수혜가 기대됨. 행정안전부는 코엑스(1기)를 시작으로, 해운대, 명동, 광화문(2기) 등으로 옥외광고물 자유표시구역을 확대하고 있으며, 2026년 중에는 제3기 지역 지정도 예정되어 있음. 해당 지역에서는 대형 디지털 옥외광고 설치 가능성이 높으며, 벡트의 실감형 LED 전광판 수요 증가 및 매출 성장으로 연결될 것으로 기대됨

2025년 실적 턱어라운드 전망

벡트의 2025년 연간 실적은 매출액 907억원(+40.3%, yoy), 영업이익 32억원(흑자전환, yoy)으로 전망. 특히, 하반기에는 조달사업의 납품 일정 집중 및 LED-전자칠판 부분의 성장 본격화로 외형과 수익성이 동반 회복될 것으로 기대됨. 전자칠판은 교육부의 예산 집행이 집중되는 4분기에 수요 확대가 예상되며, LED 전광판은 옥외광고 활성화와 함께 본격적인 수익 기여가 전망됨. 또한 전년도에 반영되었던 일회성 비용과 구조조정 부담이 제거됨에 따라, 연간 영업이익률은 3.6% 수준까지 회복될 것으로 예상됨

Forecast earnings & Valuation

	2021	2022	2023	2024	2025F
매출액(억원)	347	655	689	647	907
YoY(%)	7.3	88.5	5.3	-6.1	40.3
영업이익(억원)	22	45	40	-13	32
OP 마진(%)	6.4	6.9	5.8	-2.0	3.6
지배주주순이익(억원)	13	22	20	-18	17
EPS(원)	131	224	195	-174	124
YoY(%)	2.3	71.0	-12.9	적전	흑전
PER(배)	0.0	0.0	0.0	N/A	27.9
PSR(배)	0.0	0.0	0.0	0.7	0.5
EV/EBITDA(배)	1.9	4.7	4.9	N/A	12.5
PBR(배)	0.0	0.0	0.0	2.5	1.9
ROE(%)	16.1	26.8	19.9	-10.6	7.2
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	0.0	0.0

자료: 한국IR협회의 기업리서치센터

Company Data

현재주가 (6/26)	3,400원
52주 최고가	7,730원
52주 최저가	2,755원
KOSDAQ (6/26)	787.95p
자본금	14억원
시가총액	474억원
액면가	100원
발행주식수	14백만주
일평균 거래량 (60일)	153만주
일평균 거래액 (60일)	77억원
외국인지분율	3.48%
주요주주	유창수 외 6인 64.31%

Price & Relative Performance



Stock Data

주가수익률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	-0.1	-30.1	
상대주가	-10.7	-40.6	

참고

1) 표지 재무지표에서 안정성 지표는 '이자보상배율', 성장성 지표는 '매출액 증가율', 수익성 지표는 '영업이익률', 활동성지표는 '총자산회전율', 유동성지표는 '유동비율임. 2) 표지 밸류에이션 지표 차트는 해당 산업군내 동사의 상대적 밸류에이션 수준을 표시. 우측으로 갈수록 밸류에이션 매력도 높음.

기업 개요

■ 연혁 및 지배구조

디지털 사이니지 전문 기업

벡트는 2006년에 설립된 디지털 사이니지 전문 기업으로, 프로젝트 기획부터 하드웨어 제작, 콘텐츠 개발 그리고 사후 관리까지 전 과정을 내재화한 토탈 비주얼 솔루션 제공 능력을 보유하고 있다. 설립 초기에는 삼성전자, CASIO, 파나소닉 등 글로벌 업체의 프로젝터를 교육기관, 공공기관 등을 중심으로 유통하며 B2G·B2B 시장을 확보하였다. 특히, 파나소닉 프로젝트의 국내 독점 공급을 통해 국내 프로젝트 시장 점유율 1위를 기록하며 사업 기반을 확고히 하였다.

2018년부터는 본격적으로 자체 제품 개발 및 사업 다각화에 착수하면서 전자칠판·3D프린터(2018), LED 전자현수막(2019) 등 신제품을 잇따라 출시하였다. 또한, 2022년에는 이슬정보통신 인수를 통해 전자칠판, 전자교탁 등 디지털 사이니지 사업을 더욱 강화하였다. 최근에는 AI를 활용한 교육용 인터랙티브 콘텐츠, 몰입형 실감 콘텐츠 등으로 사업 영역을 확장하며 사업영역을 고도화하고 있다.

2025년 3월 말 기준, 벡트의 최대주주는 유창수 대표이사(61.4%)이며, 정해진 외 5인을 포함한 최대주주 및 특수관계인 지분율은 64.3%로 안정적인 지배구조를 형성하고 있다. 한편, 2024년 12월, 코스닥 시장에 상장한 벡트는 총 119억 원 규모의 공모 자금을 조달하였다. 조달한 자금은 각각 사업 강화 및 연구개발(46억원), 원재료 매입(23억원), 차입금 상환(50억원)을 목적으로 사용할 계획이다. 다만, 공모 자금을 활용한 전략적 인수합병(M&A)도 검토 중에 있어, 기존 사업과의 시너지 창출을 통한 신규 성장 동력 확보가 기대된다.

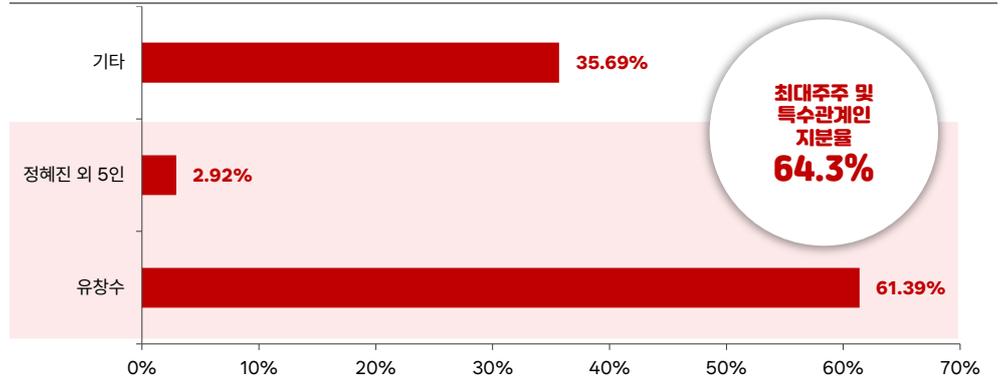
2025년 3월 말 기준, 벡트는 2022년 인수한 이슬정보통신(지분율 55.14%)을 유일한 종속기업으로 두고 있으며, 이를 통해 주요 제품 생산 라인의 내재화를 완성하였다. 이슬정보통신은 교육용 전자칠판, 전자교탁, LED 사이니지 등을 생산하고 있으며, 2024년 연간 실적은 매출액 236억원(-1.0% yoy), 영업손실 3억원(적자전환, yoy)을 기록하였다.

연혁

2006~2014 디지털 사이니지 사업 기반 구축	2015~2021 사이니지 기술력 확보 및 사업 확장	2022~ AI와 함께 영상 시스템 분야 최정상으로 도약
<ul style="list-style-type: none"> 2006 유원아이(주) 법인 설립 2008 삼성전자 프로젝트 대리점 계약 2010 SANYO 및 CASIO 프로젝트 한국 수입 및 A/S 공작협력 계약 빔프로젝터 조달청 계약 및 관급조달판매 2011 품질경영시스템(SO9001) 인증 전국 A/S 지점장 구축 및 협력 대리점 45 지점 계약체결 전자칠판·전자교탁 조달청 공급 계약 특허출원(적외선 감지 카메라 방식 터치스크린) 외 1건 2012 파나소닉코리아(주) 공식대리점 계약 기업부설연구소 설립 2013 파나소닉프라자 매장 오픈 	<ul style="list-style-type: none"> 2015 3D프린터 개발 2016 판서소프트웨어 개발 및 기술평가우수기업 인증 2017 구·방승광저 지점생산확인증 및 조달공급 계약 2018 대한민국교육박람회 영상시스템 공급 전자칠판·3D프린터 신제품 개발 2019 삼성 디지털 사이니지 파트너십 계약 LED 전자현수막 신제품 출시 2020 UT 비전팩토리(상남지사) 오픈 특허출원(자동 화질보정 LED전광판 시스템) 외 2건 	<ul style="list-style-type: none"> 2022 특허출원(실물화상기·43형 전자칠판) 외 3건 이슬정보통신(주) 인수 미디어 전시기획 사업 확장 주식회사 벡트 시명 변경 해외조달시장 진출 유망기업(G-PASS 기업) 지정 2023 LED 가상현실용 신제품 출시 및 조달공급계약체결 가상체험학습시스템 출시 및 조달공급계약체결 2024 국립 부경대학교 100주년 기념탑 원스톱 솔루션 미디어퍼사드 구현 간송칼렉션 첫 물입형 미디어아트에 제품 공급 코스닥 시장 상장 2025 조달청 우수제품 지정 (인터랙티브 화이트보드)

자료: 벡트, 한국IR협회 기업리서치센터

주주 현황(2025년 3월 말 기준)



자료: 벡트, 한국IR협회의 기업리서치센터

사업현황

**전자칠판 42.3%,
프로젝터 34.9%,
전자교탁 8.5%,
기타 14.2%로 구성**

동사는 상업용 및 교육용 디지털 사이니지(Digital Signage: 특정 정보를 전달하기 위해 만든 시각적 구조물) 전문기업으로 다양한 제품군을 보유하고 있으며, 주요 고객군은 학교 교실, 기업 및 공공기관 등으로 구성되어 있다. 공장은 성남에 위치하고 있으며, 동사는 패널, 프레임, 터치센서, SMPS 보드, 컨트롤러 등의 원재료를 협력사로부터 공급받아 제품을 생산한다. 2024년 연결 기준 벡트의 제품군별 매출 비중은 전자칠판 42.3%, 프로젝터 34.9%, 전자교탁 8.5%, 기타(LED 전광판, 수업녹화 및 거치대 등) 14.2%로 구성되어 있다

전자칠판은 디스플레이와 터치 기능을 결합한 교육 및 회의용 시청각 기기로, 적외선 방식의 터치 센서가 내장된 디스플레이에 OS(안드로이드/윈도우), USB-HDMI 포트, 내장 스피커 등이 통합되어 있다. 손이나 전용 펜을 통해 화면에 직접 필기하거나 콘텐츠를 제어할 수 있는 인터랙티브 환경을 제공하며, 디스플레이 크기는 65인치부터 98인치까지 다양하다. 주요 판매 제품은 고학년 및 중강당 환경에 적합한 85인치 모델로, 평균 판매가는 514만원 수준이며, 98인치 모델의 경우, 1,000만원 이상에서 제품 가격이 형성되어 있다. 동사는 향후 AI 음성 인식 및 제어 기능, AI 얼굴 인식 및 감정 분석 기능 등 신규 AI 기능의 전자칠판 탑재를 통해 차별화된 차세대 전자칠판을 공급할 계획이다.

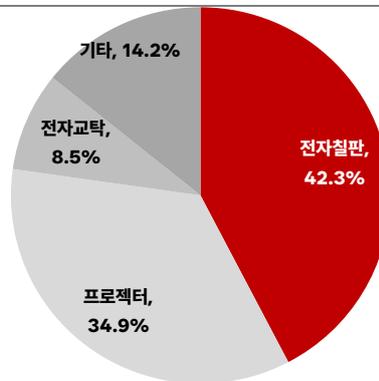
프로젝터는 이미지나 동영상 등을 큰 화면에 투사하여 보여주는 장치로, 주로 교육기관, 공공기관, 기업 등의 회의 및 강의 환경에 활용된다. 동사는 파나소닉 프로젝터의 국내 독점 총판 사업자로 상품 형태로 프로젝터를 판매하며 유통 채널별 매출 비중은 민수 34%, 조달청 66%로 구성되어 있다. 조달청을 통한 공급은 정부 공공기관 및 학교 등을 대상으로 한 납품계약 형태이며, 민수는 기업 및 일반 고객을 대상으로 한다.

전자교탁은 교사용 디지털 단말기로 22인치 터치 모니터, 마이크, 앰프, 스피커, 높이 조절 장치 등이 일체형으로 구성된 강의용 하드웨어다. 벡트의 전자교탁은 주로 초·중등 교육기관에서 사용되며, 교실 내 음향 제어 및 수업 자료 제시, 외부 장치 연동 등을 지원하여 교사의 강의 효율성을 높이는 역할을 한다. 가격은 모델에 따라 차이가 있으나 약 300만원 수준으로 책정되어 있다.

이 외에도 동사는 LED 전광판, 수업녹화 시스템, 전자칠판 거치대 및 관련 부품 등 디지털 사이니지 연계 하드웨어를 다수 보유하고 있으며, 교육기관과 관공서, 전시장 등 공공시설에 제품을 납품하고 있다.

한편, 동사는 프로젝터 및 LED 전광판 등과 관련하여 추가적으로 실감형 콘텐츠 관련 매출이 발생하고 있으며, 각각 사용되는 하드웨어 부문으로 매출을 인식한다. 동사의 콘텐츠는 주로 인터랙티브 기반 실감 콘텐츠 및 몰입형 미디어 아트로 구성되어 있으며, 자체 스튜디오에서 기획·제작이 이뤄진다. 실제 사례로는 2020년 대전 한빛탑 리뉴얼 프로젝트, 2023년 아산 생태곤충원 체험 전시, 2024년 부경대학교 인터랙티브 조형물 구축 등이 있다. 이러한 프로젝트는 단순한 디스플레이 설치를 넘어 콘텐츠 연출 및 공간 경험 설계까지 포함된 통합 패키지로 납품되며, 하드웨어와 콘텐츠 간 시너지 효과를 극대화하고 있다.

벡트 제품별 매출 비중(2024년 기준)



자료: 벡트, 한국IR협의회 기업리서치센터

상업용 및 교육용으로 사용되는 전자칠판, 프로젝터, LED전광판

상업용 사이니지		교육용 사이니지	
<p>프로젝터</p> <p>조달시장 Panasonic 프로젝트 독점유통 시장 점유율 1위 출처: PMA Research</p> <p>최적 모델 컨설팅 + 장소-환경별 설치역량</p>	<p>LED디스플레이</p> <p>최고 사양의 선명도로 모든 장소와 환경에서 세팅 가능 (투명LED, 전자현수막, 모션블로어 등)</p>	<p>타사</p> <p>터치 반응속도 및 정밀도가 떨어져 사용자 경험 제한</p>	<p>VECT</p> <p>빠르고 정확한 터치인식 글자색, 굵기 등에 ID 설정하여 협업에 활용 복수의 화면으로 다중 화면 재생</p> <p>사용성 향상</p>
<p>LED 사이니지, 빔 프로젝션</p> <p>활용한 공간 구현</p> <p>· 시간 변화에 따른 생태 표현 컨셉 기획 · 컨셉에 맞는 초고화질의 하드웨어 구축</p>		<p>터치감을 위한 추가 제작 과정으로 비용 상승 가능성</p>	<p>IR센서의 교체가 용이한 구조를 통해 수리 및 제조원가 대폭 절감 가능</p> <p>비용 절감</p>
<p>전자칠판 시장 점유율 2위</p>			

주) 2024년 기준
자료: 벡트, 한국R협의회 기업리서치센터

콘텐츠 사업 레퍼런스

홍보, 전시, 브랜딩

스토리 기획

VECT

모델링 기술

공간 분석

프로젝션 매핑

엔지블렌딩

광장, 체험관

상업 시설 등

'야간관광도시'로 도약하는 '대전'

Needs

- ✓ 대전을 상징할 수 있는 미디어 파사드

Solution

- ✓ 고성능 프로젝터 및 엔지블렌딩 기술로 고휘도, 선명한 컬러 연출
- ✓ 360도 프로젝션 매핑으로 모든 각도에서 특화 영상 조망

사이니지 콘텐츠 주요 실적

2020	2021	2022	2023	2024
대전한빛탑 예당호 음악분수 등	종로화동갤러리, 경남교육청 독도체험관, 경기도의회 경기마루, 한국문화재단 한국의 집, 성수역사 세이티SS 등	농업박물관, 한국문화재단KOUS, 외사사 매장, 컨버니고서리 스토어, 제주힐튼센터 등	그랜드위커킨, 생태곤충원, 이천 다원학교, 다원홀, 안성맞춤아트홀, 한진 이드센터, 아주대 연암관 등	부경대 100주년 송비탑, 간송미술관, 중앙대 메타버스과학관, 아주대 다산홀&열람관 등

자료: 벡트, 한국R협의회 기업리서치센터

 **산업 현황**

1 국내 공공조달 전자칠판 시장 규모와 효용성

**중앙·지방 교육기관의
전자칠판 조달 금액은 2020년
841억원에서 2024년
2,908억원으로 약 3.5배 확대**

전자칠판은 전통적인 분필 칠판과 영상기기, 컴퓨터 기능을 통합한 시청각 학습 기기로, 교육 현장에서 스마트 교육 구현의 핵심 인프라로 자리잡고 있다. 특히 2021년 2월부터 시행된 정부의 '그린스마트 미래학교' 정책은 전자칠판을 일반 교실까지 확대 보급하는 계기가 되었으며, 기존에는 특별실, 전산실 등 제한적 공간에만 설치되었으나, 최근에는 대부분의 공교육 현장에서 필수 교구로 인식되고 있다.

조달청 물품구매정보서비스의 '인터랙티브 화이트보드' 계약·납품 데이터 기준, 중앙·지방 교육기관이 발주한 전자칠판 조달 금액은 2020년 841억원에서 2024년 2,908억원으로 연평균 36.4%의 성장률을 기록하며 약 3.5배 확대되었다. 같은 기간 계약 건수 역시 5,377건에서 11,654건으로 증가해 연평균 21.3%의 증가세를 보였다.

시장 구조 측면에서는 초기 진입 기업 위주 과점 체제가 지속되고 있다. 2024년 기준 상위 7개 사업자(아하, 벡트(이솔 정보통신 포함), 현대아이티, 한국크레아, 컴버스테크, 오맥스)의 조달 금액 합계는 2,053억원으로 전체 시장의 70.5%를 차지한다. 계약납품단가의 평균값은 2020년 528만원에서 2024년 585만원으로 상승해 대형 패널, AI 필기 인식, 화상회의 기능 등 고사양 수요가 단가 인상을 견인한 것으로 분석된다.

조달 데이터로 확인되는 양적 성장세는 교사·학생 만족도 조사 결과와 맞물려 전자칠판의 교육적 유효성을 실증적으로 뒷받침한다. 서울특별시교육청교육연구정보원의 조사에 따르면 교사의 87.3%가 전자칠판을 활용한 수업을 운영한 경험이 있으며, 이 중 70.9%는 수업 시간의 80~100%를 전자칠판을 통해 진행하고 있다고 응답하였다. 학생 역시 97.8%가 전자칠판 수업에 참여한 경험이 있다고 밝혔으며, 대부분이 판서, 영상 시청, 학생 발표, 교과용 콘텐츠 활용 등 다양한 용도에서 전자칠판의 유용성을 인식하고 있다.

전자칠판의 가장 두드러지는 효과는 교사의 시선과 수업의 중심축이 학생에게 집중된다는 점이다. 과거에는 교사의 시선이 프로젝터, 판서용 칠판, 교사용 컴퓨터 등 다양한 기기로 분산되었지만, 전자칠판은 이 기기들을 통합함으로써 교사가 학생들과 동일한 시선으로 수업을 이끌 수 있게 되었다. 이는 단순한 기기 효율성의 개선을 넘어, 교사와 학생 간 상호작용의 질을 향상시키는 결과로 이어졌다.

체육 수업에서는 이러한 변화가 더욱 극명하게 나타났다. 기존에는 교사가 직접 동작을 시연하느라 수업의 흐름을 놓치거나 학생 관찰이 어려웠으나, 전자칠판을 통해 시연 영상을 제공하고 교사는 학생 개인의 동작을 코칭하는 방식으로 역할이 변화하였다. 교사는 실시간으로 학생들의 수행 정도를 파악하고, 구체적인 피드백을 제공할 수 있게 되어 수업의 몰입도와 효과가 동시에 향상되었다.

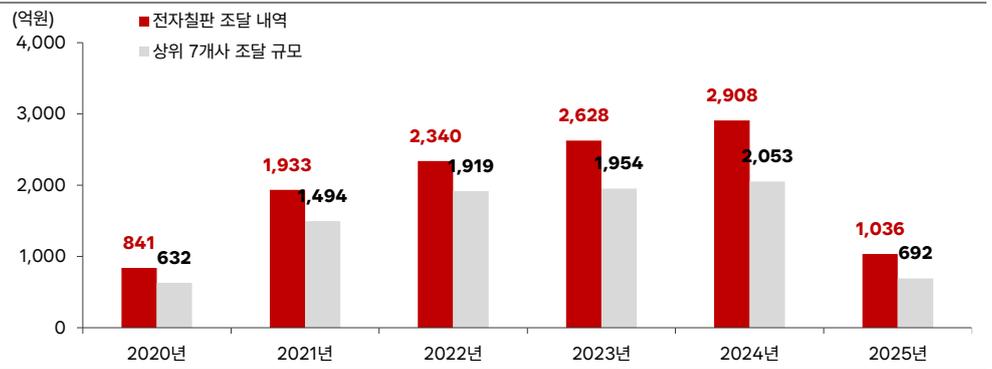
전자칠판은 수업의 참여도와 자기주도적 학습 태도에도 긍정적인 영향을 미친다. 학생들은 친구들의 발표, 문제 풀이, 지도 위의 표시 등 다양한 학습 결과를 실시간으로 공유하면서 동기부여를 얻고, 자연스럽게 수업에 적극적으로 참여

하게 된다. 학생들이 자료를 탐색하고, 화면을 터치하거나 직접 표현하는 활동을 즐기면서 설명이 줄고 활동이 늘어난 참여형 수업으로의 전환이 이뤄지고 있다.

전자칠판은 수업 방식뿐만 아니라 교과 내용 전달의 질 또한 개선하였다. 특히 영상, 사진 등 시각 자료 활용이 많은 영어, 사회, 체육 교과에서 전자칠판의 고해상도 디스플레이는 수업 집중도와 이해도 향상에 기여하고 있다. 과거 프로젝트의 흐릿한 화질과 제한된 시야각으로 인해 후열 학생들이 정보를 인지하기 어려웠던 문제가 전자칠판을 통해 해소되고 있다.

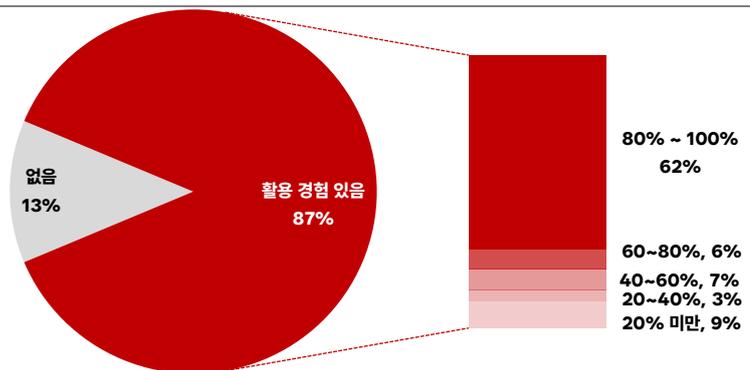
또한 전자칠판은 수업 운영 효율성 측면에서도 강점이 있다. 조별 활동 시 타이머 기능으로 시간을 관리하거나, 교과 콘텐츠를 빠르게 전환하면서 수업 흐름을 유지할 수 있다. 사회 교과의 지도 표시, 수학의 반복적 판서 작업에서도 디지털 화면 위 직접 표현을 통해 시간 소요를 줄이고 학습 효율을 높이는 데 효과적이다.

전자칠판 조달 내역



주: 1) 2025년 자료는 6월 17일 누계 기준, 2) 상위 7개사는 아하, 벡트(이솔정보통신 포함), 현대아이티, 한국크레아, 컴버스테크, 오맥스
 자료: 조달청 조달데이터허브, 한국R협의회 기업리서치센터

교사의 전자칠판 활용 경험 보유 여부 및 활용 비중



자료: 서울특별시교육청교육연구정보원, 한국R협의회 기업리서치센터

글로벌 실감형 엔터테인먼트 산업 현황

**2025~2030년
CAGR 26.3%의 고성장이
전망되는 글로벌 실감형
엔터테인먼트 산업**

실감형 엔터테인먼트(Immersive Entertainment) 산업은 디지털 기술을 결합해 관객에게 물리적 현실 이상의 몰입 경험을 제공하는 차세대 콘텐츠 시장이다. 동사의 경우 프로젝터 및 LED전광판 등과 관련하여 추가적으로 실감형 콘텐츠 관련 매출이 발생하고 있으며, 주요 레퍼런스로는 2020년 대전 한빛탑 리뉴얼 프로젝트, 2023년 아산 생태곤충원 체험 전시, 2024년 부경대학교 인터랙티브 조형물 구축 등이 있다.

Grand View Research에 따르면, 글로벌 실감형 엔터테인먼트 시장은 2024년 약 1,143억 7,200만 달러 규모로 형성되어 있으며, 2030년에는 4,421억 800만 달러까지 성장할 전망이다. 2025~2030년 CAGR은 26.3%로 고성장이 예상된다.

산업 내 응용 분야별로 살펴보면, **Gaming** 부문이 가장 큰 시장을 형성하고 있으며, 2024년 440억 480만 달러(비중 38.8%)를 기록했다. 게임 분야에서는 VR·AR 기반 인터랙티브 경험이 주요 성장 동력으로 작용하고 있으며, 향후에도 지속적인 성장이 예상된다.

그 외 주요 부문은 오프라인 기반의 체험형 콘텐츠 영역이다. **Theater** 부문은 2024년 206억 6,290만 달러(비중 18.1%) 매출을 기록하였으며, 2030년까지 CAGR은 26.9%로 빠른 성장세가 기대된다. Immersive Theater는 360도 프로젝션, MR 기반 공연, 관객 참여형 스토리텔링 콘텐츠 등을 포함하며, 최근 글로벌 테마파크, 복합문화공간, 미디어아트 페스티벌에서 활발히 적용되고 있다.

Arcade Studios(아케이드 스튜디오)는 180억 9,110만 달러(비중 15.8%) 시장 규모를 기록하며, VR·AR 게임존, 체험형 시뮬레이터 시설 등을 포함한다. 해당 부문은 2030년까지 CAGR 27.1%의 강한 성장세가 전망되며, 국내외 복합쇼핑몰, 관광지 등에서 채택이 확대되고 있다.

Museums & Cultural Experiences(박물관 및 문화체험) 부문은 60억 4,600만 달러(비중 5.3%) 시장을 형성하고 있으며, 2030년까지 연평균 27.0%의 성장률이 전망된다. 이 분야는 디지털 아트 전시, AR·VR 기반 역사 및 과학 체험관, 인터랙티브 문화 콘텐츠가 포함되며, 한국을 포함한 아시아 시장에서 수요가 빠르게 증가하고 있다.

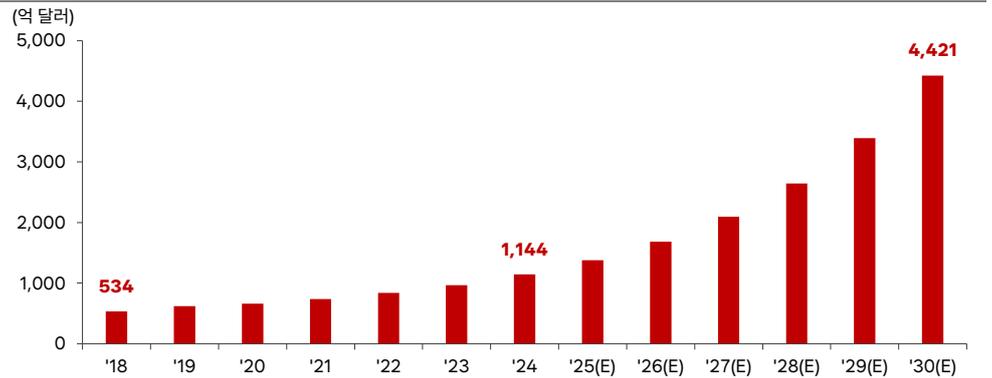
Music & Concerts(음악 및 콘서트) 분야는 102억 2,980만 달러(매출 비중 8.9%) 시장을 형성하였으며, 2030년까지 CAGR 27.5%가 예상된다. 몰입형 무대 연출, XR 기반 가상 콘서트, 라이브 콘서트와 AR 콘텐츠가 결합된 새로운 형태의 공연이 주요 트렌드로 부상하고 있다.

Live Events(라이브 이벤트) 부문은 84억 1,090만 달러(비중 7.4%) 시장을 형성하고 있으며, 2030년까지 CAGR 26.8%가 전망된다. 해당 부문은 스포츠 경기, 페스티벌, e스포츠 대회 등에 XR·AR 콘텐츠를 접목한 현장 경험을 포함한다.

Sports 부문은 38억 6,120만 달러(비중 3.4%) 시장을 기록하고 있으며, 2030년까지 CAGR 27.3%로 고성장이 예상된다. 경기장 내 AR 오버레이, VR 스포츠 중계, 팬 참여형 인터랙티브 스포츠 콘텐츠가 주요 성장 요인으로 판단된다.

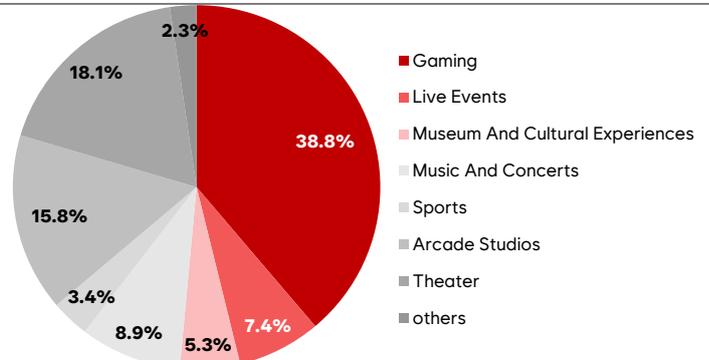
한편, **기타(교육, 피트니스 등)** 부문은 26억 6,540만 달러(비중 2.3%) 시장을 형성하고 있으며, 2030년까지 CAGR 23.0%로 전망된다. 헬스케어, 피트니스 트레이닝, 교육·훈련용 XR 콘텐츠가 해당 분야에 포함된다.

글로벌 실감형 엔터테인먼트 산업 규모 추이 및 전망



자료: Grand View Reserch, 한국IR협회의 기업리서치센터

글로벌 실감형 엔터테인먼트 산업 부문별 비중 현황(2024년 기준)



자료: Grand View Reserch, 한국IR협회의 기업리서치센터

3 국내 가상증강현실 산업 현황

**국내 가상증강현실 사업 관련
매출액 규모는 8,248억원 수준**

소프트웨어정책연구소에 따르면 국내 가상증강현실(AR·VR) 사업을 영위 중인 기업 795개 기준, 2023년 관련 매출액은 8,248억원이며, 2024년에는 15.2% 증가한 9,502억원 규모로 예상된다.

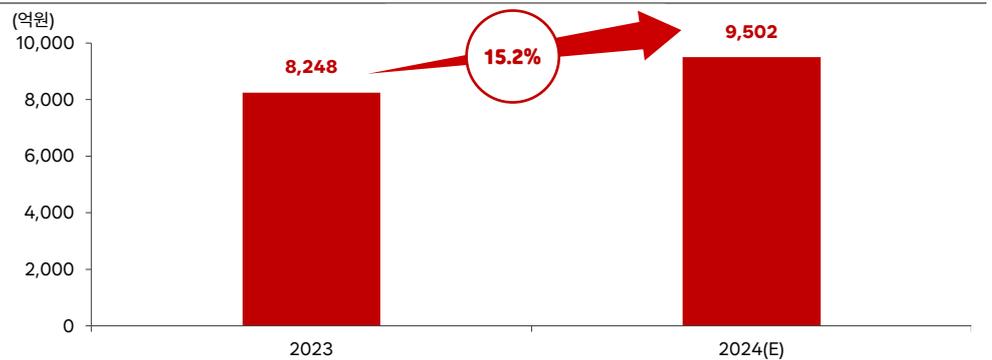
2023년 기준 산업분류별 매출 비중을 살펴보면, 문화콘텐츠 제작 및 공급업 2,995억원(36.3%)으로 가장 높은 비중을 차지하고 있다. 이어서 산업콘텐츠 제작 및 공급업 2,581억원(31.3%), 전용 SW 개발 및 공급업 1,262억원(15.3%), 전용기기, 장치물 및 부품 제조업 1,008억원(12.2%), 콘텐츠 판매 및 서비스업 403억원(4.9%) 순으로 구성되어 있다.

구매 고객 유형별로 보면, 공공기관(32.6%), 민간사업자(47.3%), 개인이용자(20.1%) 비중으로 구성되어 있다. 공공기관 구매 비중은 '국방' 분야에서 80.2%로 가장 높았으며, 민간사업자는 '기기 및 장치물용 SW 개발·공급업'에서 95.3%, 개인 이용자는 '방송·영화·애니메이션' 분야에서 76.9%로 가장 높은 수준을 기록했다.

판매 방식은 완제품 49.0%, 기술 및 서비스 42.2%, 라이선스 4.9%, OEM 3.8%, 기타 0.1%로 구성되어 있다. 분야별로 보면, 완제품은 '출판', '사무지원·기타 범용' 분야에서 100%로 가장 높은 비중을 보였으며, 기술 및 서비스는 '부동산' 분야에서 85.8%, 라이선스는 '소프트웨어 개발 및 공급업' 분야에서 20.4%, OEM은 '전용기기, 장치물 및 부품 제조업'에서 25.2%로 가장 높은 비중을 기록하였다.

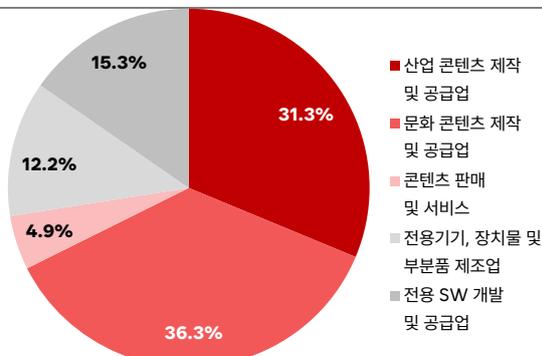
한편, 국내 VR·AR 산업의 수출 실적은 아직 제한적이다. 수출 실적이 있는 기업은 전체의 8.1%(64개사)에 불과하며, 2023년 총 수출액은 831억원을 기록했다. 분야별로는 문화 콘텐츠 제작 및 공급업이 683억원(82.2%)으로 전체 수출의 대부분을 차지하고 있으며, 전용기기·장치물 및 부품 제조업이 97억원(11.7%), 산업 콘텐츠 제작 및 공급업이 24억원(2.9%)으로 그 뒤를 이었다. 수출의 어려움으로는 시장정보 부족 및 거래처 발굴 문제(45.8%)가 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 해외 진출 필요 자금 부족(38.0%) 역시 주요 장애 요인으로 나타났다. 이러한 부진한 수출 현황은 국내 수출이 현재 게임 등 일부 분야(문화 콘텐츠 등)에 집중되어 있으며, VR·AR 산업 전반의 글로벌 진출은 여전히 제한적인 수준임을 나타낸다.

국내 가상증강현실 산업 매출액 규모



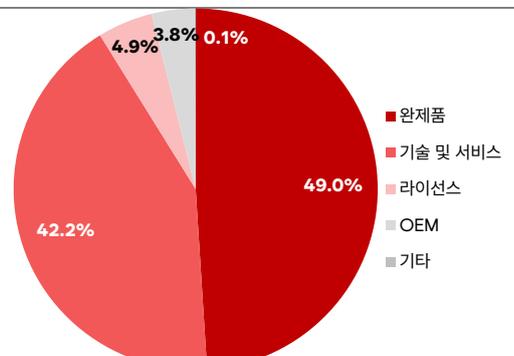
자료: 소프트웨어정책연구소, 한국VR협회의 기업리서치센터

가상증강현실 산업의 산업분류별 매출액 비중(2023년 기준)



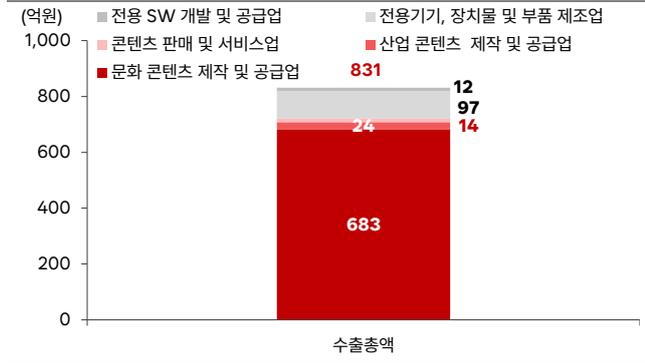
자료: 소프트웨어정책연구소, 한국VR협회의 기업리서치센터

가상증강현실 산업의 판매방법별 비중(2023년 기준)



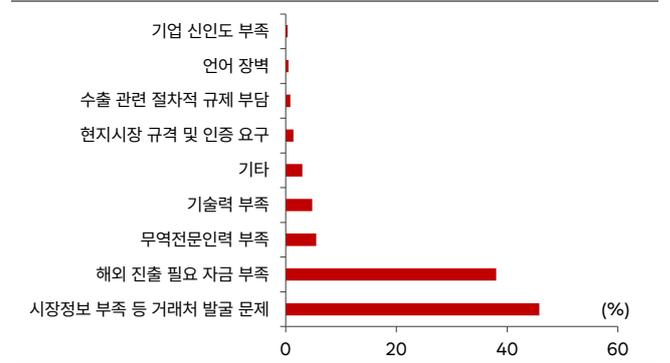
자료: 소프트웨어정책연구소, 한국VR협회의 기업리서치센터

가상증강현실 산업의 산업분류별 수출액 현황(2023년)



자료: 한국IR협회의 기업리서치센터

수출 주요 애로사항



주: 복수응답, 자료: 한국IR협회의 기업리서치센터



투자포인트

AI 및 실감 콘텐츠 기반 신사업 확대

다양한 신규 사업 확장

벡트는 디지털 사이니지 기반의 하드웨어 경쟁력에 콘텐츠 및 인공지능(AI) 기술을 접목하여 신규 사업을 다각도로 확장하고 있다.

1) 2025년 5월 출시된 신제품 '모션마루(Motion MARU)'는 디지털 실내 활동 기기로, 키오스크 형태의 본체에 빔프로젝터, 터치스크린, 라이다 센서, 스피커 등을 일체화한 하드웨어 플랫폼이다. 해당 제품은 노인부터 영유아까지 다양한 연령층을 대상으로 인지기능 및 운동능력 향상을 위한 트레이닝, 두뇌 게임, 놀이 등 총 40여 종의 콘텐츠가 내장되어 있으며, 향후 지속적인 업데이트를 통해 콘텐츠 경쟁력을 강화할 계획이다.

2) 동사는 디지털 사이니지 네트워크와 유휴 디스플레이를 활용하여 구독료 수익을 창출하는 미디어아트 콘텐츠 구독형 플랫폼 사업 진출을 추진 중이다. 이를 위해 미디어아트 스트리밍 기업 DASVERSE와 협력하여 약 200명의 디지털 작가와 10,000여 점의 콘텐츠를 확보하였으며, 디스플레이 소유주와 미디어 아트 작가, 브랜드를 연계한 플랫폼을 통해 디지털 사이니지의 활용도 및 부가가치를 극대화할 예정이다.

3) 동사는 AI 기술 도입에도 적극적이다. 동사는 전자출판 및 사이니지 제품군에 AI 기반 음성 인식 및 제어, 콘텐츠 추천, 얼굴 인식 및 감정 분석 등의 기능을 개발 중이다. 사용자는 손을 사용하지 않고도 음성으로 제품을 조작할 수 있으며, 음성 패턴에 따라 개인화된 환경 설정도 자동으로 적용된다. 회의나 수업 중 논의된 주제에 대한 관련 이미지·영상·문서 추천 및 자동 요약 기능을 통해 학습 및 회의 효율성을 높이고, 사용자 표정과 감정을 실시간으로 분석하여 집중도와 참여도를 측정하며, 자동 출석 체크 및 피드백 기능도 제공할 계획이다.

최근 벡트는 AI 빅데이터 기반 에듀테크 기업 '심플랫폼'과 MOU를 체결하고, 정부 주도의 AI 교육 사업 및 산업 특화형 교육 콘텐츠 개발을 공동으로 추진하고 있다. 심플랫폼이 보유한 '누비존' 플랫폼은 산업현장에서 실시간으로 수집된 데이터를 AI 모델에 학습시킬 수 있는 기술을 보유하고 있어, 벡트의 스마트러닝 플랫폼과의 시너지 효과가 기대된다.

프리미엄 아트 구독 서비스 진출

프리미엄 아트 구독 서비스 구조	미디어아트 콘텐츠 수급
<p>홍보 채널 확보</p> <p>브랜드</p> <p>아티스트</p> <p>디스플레이 소유주</p> <p>작품 전시 기회</p> <p>디스플레이 활용 증대</p>	<p>MB DASVERSE</p> <p>미디어아트 OTT 스트리밍 기업과 협력</p> <ul style="list-style-type: none"> · 기업과 협력 디지털 IP작가 200명, 작품 10,000점 보유 · 장르, 주제별 작품 카테고리 구성 · 다이나믹 아트 4K급 이상 해상도 영상 송출

자료: 벡트, 한국R협의회 기업리서치센터

다양한 기술이 접목된 디지털 사이니지

AI 기반 지능형 전자칠판 개발

<p> AI 음성 인식 및 제어</p> <p>STT 및 자동 캡션 기능 AI 동시통역 및 실시간 번역 자막 음성 기반 수업 요약·정리 기능</p>	<p> AI 지능형 추천 및 콘텐츠 생성</p> <p>대화형 시 응답 제공 AI 기반 맞춤 문제 제시 오답 문제 중심으로 유사문항 제공</p>	<p> AI 기반 학습 및 분석</p> <p>AI 학습 분석 및 맞춤형 피드백 제공 AI 기반 실시간 학습상태 추적 및 개선 제안</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

✓ 단순한 판서 도구에서 벗어나, 협업을 통한 교육 및 비즈니스 환경에서 생산성과 효율성 향상

교육용 인터랙티브 콘텐츠 제공

<p>MOTION WALL</p> <p>손 끝에서 변화하는 디지털 벽화</p>	<p>MOTION FLOOR</p> <p>발 끝을 따라 움직이는 디지털 바닥</p>	<p>MOTION TABLE (SAND)</p> <p>모래의 감성에 디지털 접촉</p>	<p>MOTION TABLE (BLOCK)</p> <p>차곡차곡 쌓을 때마다 변화하는 공간</p>	<p>MOTION TABLE (CATCH)</p> <p>영상 속 이미지를 뜨는 영상 뜰채</p>
---------------------------------------------	------------------------------------------------	--------------------------------------------------	--------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------

✓ 터치스크린 활용한 140여 가지의 참여교육형 콘텐츠 (‘유치원 미래형 디지털 교실 구축’ 정부사업연계)

MARU

동계 움직임과 공간이게 움직이는 디지털 실내 활동

모션마루

모션 마루 (MOTION MARU) :

전연령층을 위한 혁신적인 디지털 실내 활동 디바이스

자료: 벡트, 한국R협의회 기업리서치센터

옥외광고물 자유표시구역 확대는 LED 전광판 수요 증가로 이어질 것

옥외광고물 자유표시구역 확대 수혜 기대

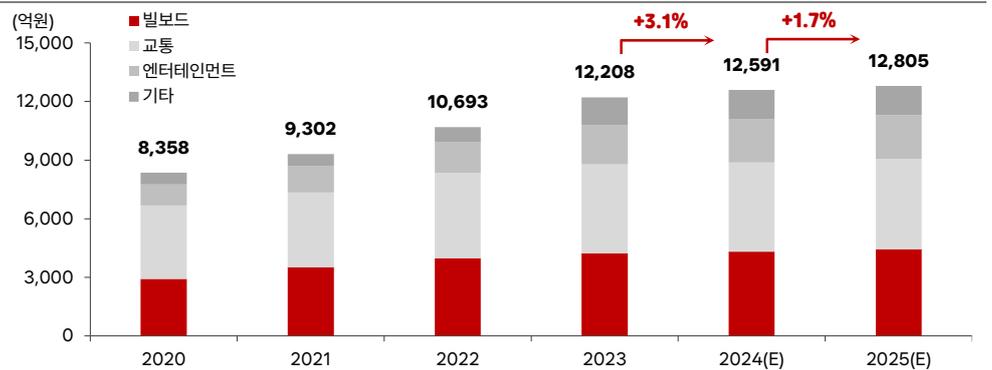
옥외 광고 산업의 성장으로 상업 사이니지 관련 동사의 LED전광판 사업에 수혜가 전망된다. 2025년 1월 9일 한국방송광고진흥공사(KOBACO)가 발표한 2024년 방송통신광고비 조사 결과에 따르면 국내 옥외 광고 규모는 2023년 1.22조원(+14.2%, yoy)를 기록했으며, 2024년에는 1조 2,591억원(+3.1%, yoy), 2025년에는 1조 2,805억원(+1.7%, yoy)으로 전망된다. 코로나-19 팬데믹 영향에서 벗어나며 급격한 성장을 기록한 2023년과는 달리, 향후 안정적인 성장 기조를 이어갈 것으로 예상된다.

옥외 광고는 지주간판, 건물 등에 설치된 '빌보드 광고', 도시철도 역사 및 버스·택시 등에 부착된 '교통광고', 경기장·극장·쇼핑몰 등에 설치된 '엔터테인먼트 광고'로 구성되어 있다. 옥외광고는 TV, 라디오, 신문, SNS 등의 타 매체와 달리 생활 동선 내에서 자연스럽게 노출되기 때문에 소비자의 회피가 불가능하다는 특징이 있다. 최근 옥외 광고는 3D이나 몰픽(착시를 통해 입체감을 극대화하는 기법), 증강현실(AR) 등 디지털 기술의 접목으로 새로운 성장 동력을 확보하고 있다.

행정안전부는 서울 강남구의 코엑스 일대를 옥외광고물 자유표시구역으로 지정, 해당 지역에는 기존 옥외광고물과는 크기, 형태 등이 다른 다양한 디지털 옥외광고물이 현재 설치·운영되고 있다. 한국옥외광고센터에서 분석한 자료에 따르면 제1기 자유표시구역 지정 이후 5년간(2018년 ~2022년) 광고물 표시규제 완화 등 특례 13건 적용, 광고 매출액 1,577억원 발생, 공익광고 평균 44% 송출(4,400회) 등 다양한 성과가 있었다.

2023년에는 행정안전부가 부산 해운대·서울 명동 관광특구·광화문광장 등 3개 지역을 2기 옥외광고물 자유표시구역으로 지정하면서, 2025년부터 본격적인 옥외광고가 등장할 예정이다. 명동관광특구는 2033년까지, 광화문광장은 2029년까지, 해운대해수욕장은 2026년까지 광고물 설치가 진행될 계획이다. 3기 옥외광고물 자유표시구역은 2026년 중 지정될 것으로 기대된다.

국내 옥외광고 시장 규모 현황 및 전망



자료: KOBACO, 한국IR협의회 기업리서치센터

실적 추이 및 전망

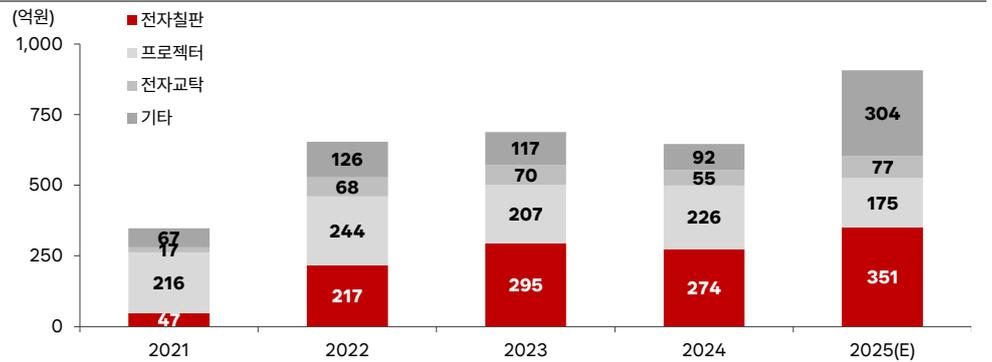
실적 Review

**2024년,
매출액 -6.1%,
영업이익 적자전환 기록하며
부진한 실적 기록**

벡트는 최근 몇 년간 디지털 사이니지 및 전자출판 중심의 B2G 사업 확장에 따라 꾸준한 외형 성장을 이어왔다. 매출액은 2021년 347억원에서 2022년 655억원(+88.5%, yoy)으로 큰 폭으로 증가하였으며, 2023년에도 689억원(+5.3%, yoy)으로 성장세를 유지하였다. 이슬정보통신 인수(2022년 4월) 영향으로 주력 제품인 전자출판 매출액은 2021년 47억원에서 2023년 295억원으로 급증하며 핵심 매출원으로 부상하였고, 영업이익 또한 2021년 22억원에서 2023년 40억원으로 수익성도 안정적으로 유지되었다.

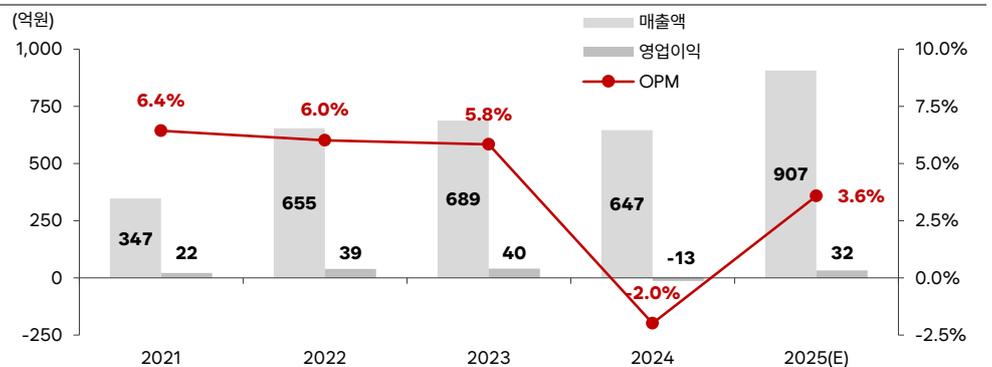
2024년 영업 실적은 매출액 647억원(-6.1%, yoy), 영업손실 13억원(적자전환, yoy)을 기록하였다. 연말 공공예산의 집행 지연 영향으로 전자출판(-7.2%, yoy), 전자교탁(-21.6%, yoy) 부문이 부진했다. 기타 부문 매출액은 수익성이 낮았던 B2C 사업 부문의 전략적 축소에 따라 전년 대비 21.0% 하락한 92억원을 기록했다. 비용 측면에서는 전자출판 관련 유지보수료가 증가하였고, B2C 부문의 구조조정에 따른 재고처리 관련 비용 증가 및 상장 관련 일회성 비용(인건비, 외부 용역비 등)이 반영되며 수익성이 악화되었다.

벡트 제품별 매출액 추이



자료: 벡트, 한국IR협의회 기업리서치센터

벡트 영업실적 추이



자료: 벡트, 한국IR협의회 기업리서치센터

2025년 실적 전망

2025년 실적
매출액 +40.3%
영업이익 흑자전환 전망

벡트의 2025년 1분기 영업실적은 매출액 203억원(-11.6%, yoy), 영업이익 3억원(-82.5%, yoy)을 기록했으며, 2025년 연간 영업실적은 매출액 907억원(+40.3%, yoy), 영업이익 32억원(흑자전환, yoy)으로 전망된다. 1분기 실적은 전년 동기 대비 다소 부진하였으나, 이는 공공기관 수요가 4분기에 집중되는 계절적 특성과 정치적 불확실성 확대에 기인한 것으로 분석된다. 2025년 하반기에는 주력 제품의 수요 확대와 신규 사업의 본격화에 따라 외형 성장과 수익성 회복이 동반될 것으로 예상된다. 부문별로는 기타 부문(LED 전광판, 콘텐츠 등)이 옥외광고 시장 확대에 의해 전년 대비 230.4% 증가한 304억원까지 확대되며, 전체 매출 성장을 견인할 핵심 동력으로 작용할 전망이다. 전자철판과 전자교탁 부문은 교육현장의 디지털 전환 수요 지속과 고사양 모델의 확대 보급에 따라 안정적인 성장이 기대된다. 비용 측면에서는 매출 확대와 더불어 전년도에 발생했던 사업 구조조정 및 일회성 비용들이 제거되며 영업이익률은 3.6%까지 회복될 것으로 예상된다.

벡트 실적 Table

(단위: 억원)

	2021	2022	2023	2024	2025(E)
매출액	347	655	689	647	907
전자철판	47	217	295	274	351
프로젝터	216	244	207	226	175
전자교탁	17	68	70	55	77
기타	67	126	117	92	304
영업이익	22	39	40	-13	32
OPM	6.4%	6.0%	5.8%	-2.0%	3.6%

자료: 벡트, 한국IR협의회 기업리서치센터

Valuation

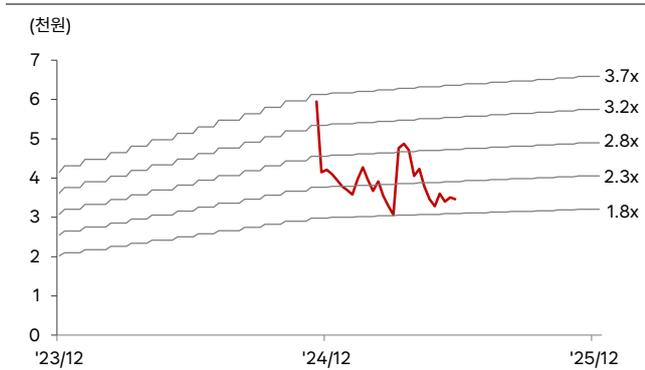
Historical valuation 비교

과거 밸류에이션 밴드
하단에 위치한
현재 주가

벡트의 주가는 2024년 12월 상장 이후, PBR band 1.8x ~ 3.7x, PSR band 0.4x ~ 1.0x 수준에서 형성되었다. 2025년 추정 실적 기준, 현재 동사 주가의 밸류에이션 수준은 PBR 1.9x, PSR 0.5x로 과거 밸류에이션 Band 하단에 위치하고 있어, 2025년 하반기 신규 사업의 본격화와 옥외광고물 자유표시구역 확대에 의한 실적 회복과 주가 반등 가능성도 존재한다고 판단한다. 다만, 동사 과거 주가의 시계열이 1년 이하로 짧다는 점은 투자 판단 시 유념해야 할 사항이다.

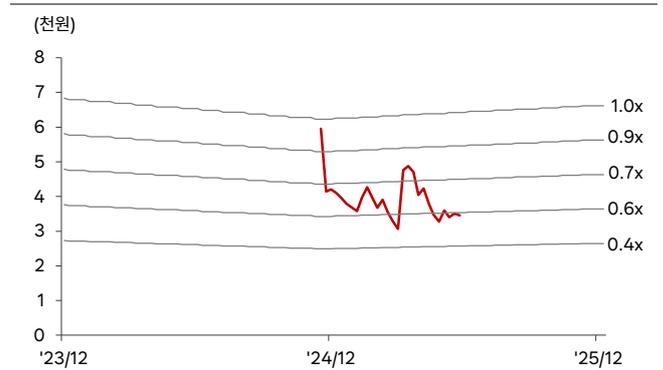
벡트는 2024년 12월 16일, 공모가 3,900원에 상장하였다. 상장일 시초가는 공모가 대비 155.4% 상승한 9,960원, 종가는 98.2% 상승한 7,730원을 기록했다. 상장일, 유통 가능 주식이 공모 물량으로 제한되었던 점이 오버행 우려를 줄이며 주가 상승을 견인하였다. 하지만 이후 국내외 정치적 불확실성 심화와 함께, 동사의 2024년 연간 실적이 적자 전환된 점이 부정적으로 작용하며, 주가는 2025년 4월 최저가인 2,750원까지 하락하였다. 이후 조기 대선에 따른 교육 정책 수혜 기대감이 부각되며 주가는 일시적으로 6,000원까지 반등했으나, 2025년 1분기 실적이 기대에 미치지 못하며 현재는 3,500원 수준에서 형성되어 있다.

벡트 PBR band



자료: 한국IR협회의 기업리서치센터

벡트 PSR band



자료: 한국IR협회의 기업리서치센터

PEER 그룹 Valuation 비교

국내의 실감 영상 제작 기업과의
비교 시 현 주가는
저평가 상태

국내 실감 콘텐츠 제작 관련 상장사는 닷밀, 자이언트스텝, 위지웍스튜디오, 엔피, 텍스터, 포바이포가 있으며, 이 중 포바이포는 AI 반도체 팹리스 기업인 퓨리오사 AI 관련주로 부각되며 최근 주가의 변동성이 확대었기 때문에 PEER 그룹에서 제외하였다. PEER 기업들의 경우 2025년 실적 컨센서스가 부재하며 2024년 대부분 당기순손실을 기록하였다는 점을 감안, TTM 기준 PSR 멀티플 비교가 합리적이라 판단한다. 국내 PEER 그룹 기업 주가의 평균 밸류에이션 수준이 PSR 2.5x(TTM 기준)이며, 동사의 TTM 기준 PSR이 0.8x라는 점을 고려한다면, 현재 동사의 주가는 PEER 그룹 대비 저평가된 것으로 분석된다.

PEER 그룹 실적 Table

(단위: 원, 억원, 배, %)

	벡트	닷밀	자이언트스텝	위지웍스튜디오	엔피	덱스터	평균
코드	A457600	A464580	A289220	A299900	A291230	A206560	
현재 주가 (06/26)	3,400	3,180	7,690	1,134	1,661	6,780	
시가총액	466	292	1,716	1,940	732	1,723	
매출액	2022	654	106	406	1,465	398	659
	2023	689	188	423	1,473	353	677
	2024	647	236	501	804	296	537
	2025F	907	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	2022	45	-25	-179	-233	-10	-25
영업이익	2023	40	8	-261	-203	-37	0
	2024	-13	10	-173	-118	-41	-89
	2025F	32	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	2022	6.9	-23.8	-44.0	-15.9	-2.4	-3.8
영업이익률	2023	5.8	4.3	-61.6	-13.8	-10.5	-0.1
	2024	-2.0	4.3	-34.5	-14.7	-14.0	-16.6
	2025F	3.6	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	2022	22	-18	-123	-123	-6	-66
순이익	2023	20	-12	-246	511	-24	-15
	2024	-18	10	-271	-547	-2	-109
	2025F	17	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	2022	47.2	N/A	-204.2	-254	94.6	-595.6
EPS 성장률	2023	1.2	36.9	-98.7	515.7	-277.4	76.7
	2024	-189.0	154.5	-9.9	-207.0	92.8	-610.1
	2025F	171.3	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	2022	0.0	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
PER	2023	0.0	N/A	N/A	12.7	N/A	N/A
	2024	N/A	45.7	N/A	N/A	N/A	N/A
	TTM	N/A	59.2	N/A	N/A	N/A	N/A
	2025F	27.9	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	2022	0.0	0.0	3.2	4.1	7.5	6.0
PBR	2023	0.0	0.0	2.9	2.9	4.7	4.2
	2024	2.5	1.5	1.9	1.4	2.8	4.2
	1Q25	2.0	0.9	2.6	1.2	2.6	4.3
	2025F	1.9	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	2022	26.8	N/A	-10.0	-6.6	-1.9	-11.7
ROE	2023	19.9	-104.0	-22.9	25.4	-7.9	-2.9
	2024	-10.6	5.7	-33.1	-28.1	-0.6	-22.6
	TTM	-13.8	1.5	-40.9	-32.7	-0.9	-30.5
	2025F	7.2	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	2022	0.0	0.0	9.4	5.0	5.6	4.9
PSR	2023	0.0	0.0	6.5	4.4	4.0	3.3
	2024	0.7	1.9	2.5	2.9	2.9	3.4
	TTM	0.8	1.1	3.5	2.3	2.5	3.0
	2025F	0.5	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

주) 벡트의 미래전망치는 당사 전망치, 경쟁사의 미래전망치는 컨센서스 기준, 2) 시가총액과 주가는 6월 26일 종가 기준

자료: Fnguide, 한국IR협회의 기업리서치센터

 **리스크 요인**

전사 매출의 약 80% 이상이 B2G향 매출에 집중된 사업구조

2024년 별도 기준, 동사의 주요 4개 품목(전자칠판, 프로젝터, 전자교탁, LED전광판) 내 공공조달 관련 매출 비중은 67%이며, 중속회사인 이슬정보통신의 매출 대부분이 B2G 전자칠판에서 발생하고 있다는 점을 고려할 때, 전사 매출의 80% 이상이 B2G 매출에 집중된 것으로 판단된다. 이에 따라 정부 예산의 집행 지연 또는 정책 방향의 변화는 동사 투자 시 주의 깊게 고려해야 할 리스크 요인으로 작용할 가능성도 존재한다.

실제로 최근 인천 지역에서 전자칠판 납품 관련 리베이트 논란이 발생함에 따라, 전자칠판 산업 전반의 신뢰도 저하와 함께 교육청 예산 집행의 축소 및 지연 가능성도 제기되고 있다. 문제의 지역업체 P사는 2019년부터 2021년까지 중국산 전자칠판 및 구성품을 수입한 뒤, 이를 국산 제품으로 허위 표시해 납품한 것이 적발되었으며, 이에 따라 2023년 11월 조달청으로부터 24개월간의 입찰 참가 자격 제한 처분을 받았다. 그러나 해당 업체는 제재에 대한 가처분 신청이 인용되며 현재도 공공조달 시장에 제품을 공급 중인 상황이다.

포괄손익계산서

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025F
매출액	347	655	689	647	907
증가율(%)	7.3	88.5	5.3	-6.1	40.3
매출원가	274	394	421	410	551
매출원가율(%)	79.0	60.2	61.1	63.4	60.7
매출총이익	74	260	267	237	356
매출이익률(%)	21.2	39.7	38.8	36.7	39.2
판매관리비	51	215	227	250	324
판매비율(%)	14.7	32.9	32.9	38.6	35.7
EBITDA	27	54	51	-2	43
EBITDA 이익률(%)	7.8	8.2	7.4	-0.4	4.7
증가율(%)	27.1	N/A	-5.8	적전	흑전
영업이익	22	45	40	-13	32
영업이익률(%)	6.4	6.9	5.8	-2.0	3.6
증가율(%)	31.1	N/A	-10.4	적전	흑전
영업외손익	-4	-13	-14	-8	-5
금융수익	0	3	2	1	5
금융비용	2	12	13	10	8
기타영업외손익	-3	-4	-2	-0	-2
종속/관계기업관련손익	0	0	0	0	0
세전계속사업이익	18	32	26	-21	28
증가율(%)	4.8	N/A	-19.7	적전	흑전
법인세비용	5	1	3	1	6
계속사업이익	13	31	23	-23	22
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	13	31	23	-23	22
당기순이익률(%)	3.8	4.7	3.3	-3.5	2.4
증가율(%)	2.3	N/A	-27.1	적전	흑전
지배주주지분 순이익	13	22	20	-18	17

현금흐름표

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025F
영업활동으로인한현금흐름	26	-18	-4	-46	12
당기순이익	13	31	23	-23	22
유형자산 상각비	5	8	10	10	10
무형자산 상각비	0	1	1	0	0
외환손익	0	0	0	0	0
운전자본의감소(증가)	2	-60	-47	-39	-19
기타	6	2	9	6	-1
투자활동으로인한현금흐름	-15	-73	-1	-2	-8
투자자산의 감소(증가)	-4	-26	4	-0	-3
유형자산의 감소	0	2	1	0	0
유형자산의 증가(CAPEX)	-1	-58	-7	-1	-5
기타	-10	9	1	-1	0
재무활동으로인한현금흐름	-0	64	-8	108	-62
차입금의 증가(감소)	10	91	-13	-21	-62
사채의증가(감소)	0	0	0	0	0
자본의 증가	0	0	8	138	0
배당금	-10	-24	0	0	0
기타	0	-3	-3	-9	0
기타현금흐름	0	-0	0	0	59
현금의증가(감소)	10	-26	-13	60	2
기초현금	27	53	26	13	74
기말현금	38	26	13	74	76

재무상태표

(억원)	2021	2022	2023	2024	2025F
유동자산	152	204	227	338	320
현금성자산	38	26	13	74	76
단기투자자산	9	0	2	101	42
매출채권	15	26	21	18	26
재고자산	87	142	185	135	162
기타유동자산	3	9	7	10	14
비유동자산	64	200	189	180	178
유형자산	41	139	139	133	128
무형자산	0	30	27	28	28
투자자산	16	14	9	9	12
기타비유동자산	7	17	14	10	10
자산총계	216	404	416	518	497
유동부채	126	197	200	207	163
단기차입금	70	101	163	159	96
매입채무	9	16	10	18	25
기타유동부채	47	80	27	30	42
비유동부채	7	111	87	73	74
사채	0	0	0	0	0
장기차입금	0	96	76	62	62
기타비유동부채	7	15	11	11	12
부채총계	132	307	286	280	238
지배주주지분	83	83	114	227	244
자본금	2	2	10	14	14
자본잉여금	0	0	0	129	129
자본조정 등	0	0	0	0	0
기타포괄이익누계액	2	0	0	0	0
이익잉여금	79	81	104	84	101
자본총계	83	97	130	238	259

주요투자지표

	2021	2022	2023	2024	2025F
P/E(배)	0.0	0.0	0.0	N/A	27.9
P/B(배)	0.0	0.0	0.0	2.5	1.9
P/S(배)	0.0	0.0	0.0	0.7	0.5
EV/EBITDA(배)	1.9	4.7	4.9	N/A	12.5
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	0.0	0.0
EPS(원)	131	224	195	-174	124
BPS(원)	831	834	1,121	1,656	1,780
SPS(원)	3,473	6,541	6,840	6,227	6,620
DPS(원)	250	85	0	0	0
수익성(%)					
ROE	16.1	26.8	19.9	-10.6	7.2
ROA	6.4	7.7	5.5	-4.9	4.2
ROIC	12.9	N/A	10.7	-3.5	8.9
안정성(%)					
유동비율	120.7	103.7	113.8	163.1	195.5
부채비율	159.4	317.6	220.2	117.9	91.7
순차입금비율	62.9	246.5	180.3	22.0	18.3
이자보상비율	12.4	6.1	3.0	-1.3	4.1
활동성(%)					
총자산회전율	1.7	1.6	1.7	1.4	1.8
매출채권회전율	23.5	24.9	29.4	33.4	41.5
재고자산회전율	4.1	4.6	4.2	4.0	6.1

최근 3개월간 한국거래소 시장경보제도 지정 여부

시장경보제도란?

한국거래소 시장감시위원회는 투기적이거나 불공정거래 개연성이 있는 종목 또는 주가가 비정상적으로 급등한 종목에 대해 투자자들의 환기 등을 통해 불공정거래를 사전에 예방하기 위한 제도를 시행하고 있습니다. 시장경보제도는 '투자주의종목 투자경고종목 투자위험종목'의 단계를 거쳐 이루어지게 됩니다.
※관련근거: 시장감시규정 제5조의2, 제5조의3 및 시장감시규정 시행세칙 제3조~제3조의 7

Table with 4 columns: 종목명, 투자주의종목, 투자경고종목, 투자위험종목. Row 1: 벡트, X, O, X

2025년 4월 16일 기준 투자경고종목으로 지정된 바 있음.

발간 History

Table with 2 columns: 발간일, 제목. Row 1: 2025.06.30, 벡트-전방위 디지털 사이니지 전문 기업

Compliance notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협의회 산하 독립 (리서치) 조직인 기업리서치센터가 작성한 기업분석 보고서입니다. 본 자료는 투자자들에게 국내 상장기업에 대한 양질의 투자정보 제공 및 건전한 투자문화 정착을 위해 무상으로 작성되었습니다.

- 당사 리서치센터는 본 자료를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
• 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다.
• 본 자료를 작성한 애널리스트와 그 배우자 등 관계자는 자료 작성일 현재 조사분석 대상법인의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
• 본 자료는 중소형 기업 소개를 위해 작성되었으며, 매수 및 매도 추천 의견은 포함하고 있지 않습니다.
• 본 자료에 게재된 내용은 애널리스트의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.
• 본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 자료제공일 현재 시점의 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다.
• 본 조사자료는 투자 참고 자료로만 활용하시기 바라며, 어떠한 경우에도 투자자의 투자 결과에 대한 법적 책임 소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.
• 본 조사자료의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.
• 본 자료는 텔레그램에서 "한국IR협의회(https://t.me/kirsofficial)" 채널을 추가하시어 보고서 발간 소식을 안내받을 수 있습니다.
• 한국IR협의회가 운영하는 유튜브 채널 'IRTV'에서 1) 애널리스트가 직접 취재한 기업탐방으로 CEO인터뷰 등이 있는 '소중한탐방'과 2) 기업보고서 심층해설방송인 '소중한 리포트 가치보기'를 보실 수 있습니다.